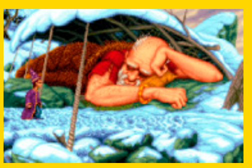
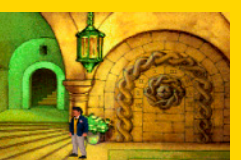
SUPLEMENTO Nº2 - FEBRERO 2015

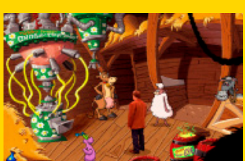
YO TENIA UN JUEGO

PARTE 1

LAS 25 AVENTURAS GRAFICAS DE TU INFANCIA






REMEMORA CON NOSOTROS LAS AVENTURAS GRÁFICAS DESDE EMMANUELLE HASTA BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE

SUMARIO

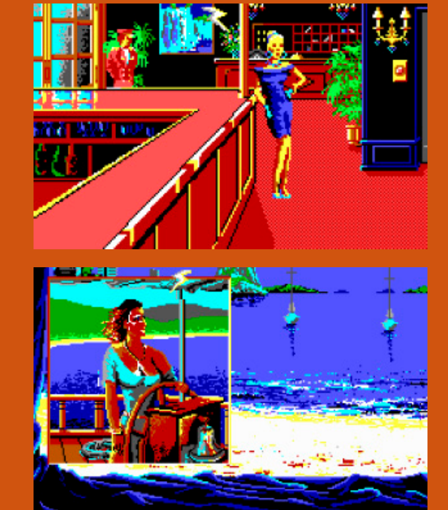
LAS 25 AVENTURAS GRÁFICAS DE TU INFANCIA - PARTE 1



EMMANUELLE

» **AÑO: 1989**
» **COKTEL VISION**
» **EDITOR: COKTEL VISION**

Emmanuelle siente que su marido no le dedica la atención que se merece porque su trabajo le obliga a estar constantemente viajando; por eso tiene un amante, Marc, a quien controlas en esta aventura. Como sabe que en el fondo lo que hace no es correcto, Emmanuelle ha viajado a Río de Janeiro para intentar alejarse de Marc. ¿Y qué mejor manera de volver a atraer a Emmanuelle que ligar con cuantas más mujeres mejor?, ha pensado Marc. Una aventura de altos vuelos en todos los sentidos en la que no pararás de viajar en avión gracias a lo que ganes en el minijuego del casino. Un sabio consejo: huye de la versión de PC porque es la única que no soporta ratón. ¡Imagina ir a la caza del píxel usando los cursores! Al igual que Fascination, es un juego de Muriel Tramis, más conocida por ser autora del concepto de los juegos de la saga Gobliiins.



» AÑO: 1990
» INTERPLAY
» EDITOR: DELPHINE

FUTURE WARS
-TIME TRAVELLERS-

¿Quieres vivir una de esas historias en las que un chico corriente acaba siendo el héroe del que dependerán todos? Un limpiaventanas se verá envuelto en un cúmulo de casualidades que le conducirán a la Edad Media y al futuro. El juego es totalmente lineal (¡cuidado con dejarte un objeto importante porque no podrás volver atrás!) y sus puzles no son especialmente complicados. Lo malo es que en bastantes ocasiones te verás "a la caza del píxel" sabiendo que puedes coger esto o activar aquello, pero sin conseguir posar el cursor en el sitio adecuado. Hay también algunas secciones de acción que pondrán tus reflejos a prueba. En teoría Future Wars iba a ser una saga, pero pese a la buena recepción que tuvo, nunca vimos su continuación; quizás porque Eric Chahi, involucrado en este juego, se embarcó después en su obra más recordada: Another World.

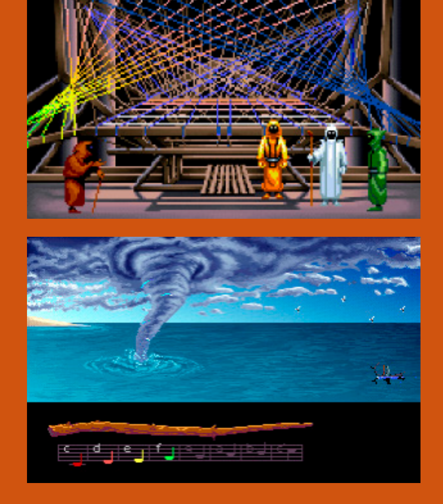




LOOM

» AÑO: 1990
» LUCASFILM
» EDITOR: LUCASFILM

Acompaña a Bobbin, un aprendiz del Gremio de los Tejedores, en un largo viaje de exploración y autodescubrimiento que le cambiará para siempre, ¡y puede que no solo a él!, porque una historia tan bella y bien contada como esta se quedará guardada para siempre en un rincón muy especial de cualquiera que decida jugar. La música tiene un papel muy especial porque los diversos hechizos que nuestro protagonista irá aprendiendo no se lanzan mediante extrañas palabras arcanas, sino gracias a diferentes combinaciones de notas musicales que el jugador debe memorizar. Pocas veces hemos visto gráficos tan evocadores en sólo 16 colores y unos personajes carismáticos a más no poder, como tu mentora Hetchel. Lástima que las escasas ventas dieran al traste con lo que en principio iba a ser una trilogía, aunque quién sabe... ¡nunca es tarde!



» AÑO: 1990
» LUCASFILM
» EDITOR: LUCASFILM

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Su nombre es Guybrush Threepwood, quiere ser un pirata y aunque no tenga un loro en su hombro, parche en el ojo, ni cicatrices que avalen su experiencia, cuenta con una habilidad innata: ¡la palabrería!, y de algo le habrá servido, pues no hay muchas aventuras que dispongan de tantas entregas como la saga Monkey Island. ¿Quién no recuerda aquel bar lleno de piratas llamado Scumm que años después serviría para dar nombre a un emulador? En esta vida existen dos tipos de personas, los que decían aquello de <<multiplícate por cero>> y los que respondíamos <<yo soy cola, tu pegamento>>. Si te gustaron los dos primeros juegos, recuerda que en 2011 se puso a la venta Monkey Island -Edición Especial Colección-, un remake para PC, PS3 y Xbox 360 con música orquestada, gráficos rediseñados en HD y toda la magia de los títulos originales.





FASCINATION

» **AÑO:** 1991
» **COKTEL VISION**
» **EDITOR:** COKTEL VISION

Alguna parte entre París y Miami... en la hora donde el placer y el deseo se unen de forma furiosa. Así da comienzo una aventura de corte erótico en la que mientras pilotas un avión comercial, un pasajero fallece y te entrega una droga de su invención que aumenta el deseo sexual. Doralice, la protagonista del juego, aprovechará cualquier oportunidad para regalarnos algunas escenas eróticas, lo cual sorprende más si os digo que la persona encargada del diseño del juego, Muriel Tramis, fue una mujer. La narrativa es bastante confusa y a veces cuesta seguir los acontecimientos, bastante inverosímiles, por otra parte. Aventura recomendada sólo para quienes deseen descansar del característico humor de Lucasfilm y Sierra. Por cierto, Doralice protagonizaría otra aventura de Coktel Vision llamada Lost In Time.



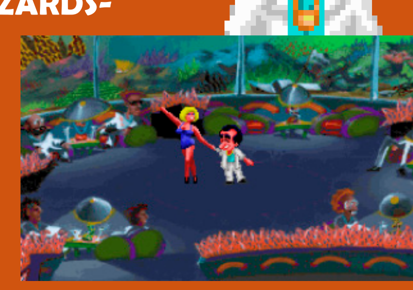


- » AÑO: 1991
- » SIERRA
- » EDITOR: SIERRA

LARRY

-IN THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS-

En 1991 Sierra ponía en circulación el remake del primer juego de la saga de este playboy hortera, que databa de 1987. Además de disfrutarlo ahora en español, habían remozado completamente el sistema de control, dejando atrás la obligatoriedad de escribir las órdenes al estilo de las aventuras conversacionales para pasar a un cómodo interface point and click en el que mediante el ratón podíamos llevar a cabo cualquier acción, ¡incluso hacer interaccionar nuestra bragueta con cualquier objeto o personaje! Los gráficos pasaron a tener 256 colores (la primera versión fue en EGA) y también se añadieron efectos sonoros y melodías nuevas. Es buena idea rejugar actualmente los Leisure Suit Larry porque su humor está dirigido a un público adulto y te sorprenderás al ver cómo interpretas ahora chistes que en tu infancia o adolescencia no entendías.





SPACE QUEST

-ROGER WILCO IN THE SARIEN ENCOUNTER-

» **AÑO:** 1991
» **SIERRA**
» **EDITOR:** SIERRA

Roger Wilco es un simple conserje en la nave científica Arcada cuyo trabajo se reduce a limpiar; pero hoy será diferente porque el destino ha decidido que Roger cargue con la misión de impedir que el artefacto que transportan (capaz de generar estrellas) caiga en malas manos. En 1991 nos llegó el remake del primer juego de esta saga de humor espacial creada por Mark Crowe y Scott Murphy, o como a ellos les gustaba firmar, “Los Dos Tíos De Andrómeda”. Gráficos en VGA, sonido SoundBlaster, traducción y localización al castellano, íntegramente manejable con el ratón y constantes referencias chistosas a Star Wars y Star Trek lo convierten en la mejor opción para iniciarse en Space Quest. Como curiosidad, en el original de 1986 podíamos decidir el nombre del protagonista, que no fue bautizado como Roger Wilco hasta tiempo después.

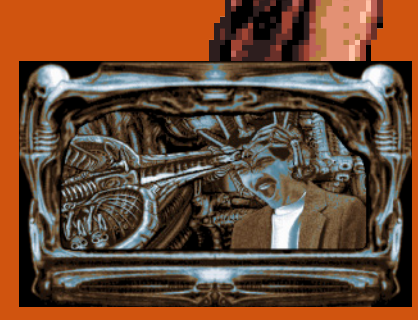




- » **AÑO: 1992**
- » **CYBERDREAMS**
- » **EDITOR: CYBERDREAMS**

DARK SEED

Esta aventura me produce sentimientos encontrados porque cuenta con una atmósfera insana que no he vuelto a sentir con ningún otro juego a partir de 1992, y eso es mucho decir. A ello contribuyen sin duda los gráficos en alta resolución a partir de diseños de H.R. Giger, una música agobiante y por qué no decirlo, el pésimo doblaje al castellano que de puro malo que es, te imbuye de un considerable mal rollo. Mike Dawson (que toma su nombre y su sprite del productor del juego) tiene un embrión alienígena en su cerebro y dispone de tres días antes de que este bicho nazca y le mate. ¿Podrá impedir que invadan nuestro mundo? Lo malo es que los acontecimientos avanzan al margen del jugador, siendo fácil perderte objetos imprescindibles si no estás en el sitio adecuado a la hora exacta... y quedarte atascado sin saberlo. ¡Gran lastre para un juego!





INDIANA JONES
AND THE FATE OF ATLANTIS

» **AÑO: 1992**
» **LUCASFILM**
» **EDITOR: LUCASFILM**

La historia sitúa a nuestro arqueólogo favorito en el almacén de su universidad; allí encuentra una estatuilla relacionada con la Atlántida que termina siendo robada por un cliente llamado Sr. Smith. Durante el forcejeo, el ladrón pierde su abrigo y momentos después Indy descubre que en realidad esta persona es un nazi llamado Klaus Kerner; además, al ver un recorte de periódico que había en un bolsillo, ¡descubre que su antigua compañera Sophia Hapgood podría estar en peligro! Llegado el momento tendrás que elegir cómo continuar la aventura de entre tres formas diferentes: con la ayuda de Sophia, en solitario o repartiendo guantazos a troche y moche. Por cierto... ¡mucho están tardando en hacer la película!





» AÑO: 1992
» INFOCOM
» EDITOR: ACTIVISION

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

Un alienígena del planeta X llega a la Tierra solicitando ayuda porque su mundo ha sido invadido por una raza de mujeres atractivísimas que quieren convertirlos a todos en sus esclavos sexuales (?), y lo que es peor... ¡el planeta azul es su próximo objetivo! Como no estás dispuesto a pasar el resto de la vida dando placer a estas féminas de perfectas proporciones, elegirás uno de los 3 personajes con los que se puede afrontar esta aventura en clave de humor: Lydia, Zeke o Barth (el oriundo del planeta X). Es de agradecer que puedas rejugarla con distintos personajes porque el título es muy fácil y así te durará un poco más. La ambientación es propia de las películas fantásticas de los años 50 y sorprende que siendo de 1992 cuente con voces digitalizadas, eso sí... a costa de ocupar ¡17 discos! Un consejo: prueba sobre alguna chica el icono del tornillo...





RINGWORLD
-LA VENGANZA DEL PATRIARCA-

» **AÑO:** 1992
» **TSUNAMI**
» **EDITOR:** TSUNAMI

Si te gusta la ciencia ficción y eres seguidor de los libros de Larry Niven, ¡no deberías perderte las dos aventuras gráficas basadas en la saga Mundo Anillo! En España sólo pudimos disfrutar del primer juego gracias a que en el nº5 de la revista Computer Gaming World se incluyó de regalo ¡y por suerte nos llegó traducido al idioma de Cervantes! En él manejarás a Quinn, un mercenario que con la ayuda de un vengativo Kzin (una raza de gatos guerreros) y una ingeniero llamada Miranda, deberá robar la nave Hiperimpulsor II a fin de localizar y eliminar al patriarca Kzinti, el cual ha descubierto que la raza de los Titerotes ha alterado el curso de las guerras a favor de los humanos. En secreto y por orden del patriarca se ha construido una nave capaz de destruir planetas y no van a dudar en ponerla en marcha. ¿Serás capaz de evitar una guerra intergaláctica?





» **AÑO:** 1992
» MYTHOS
» **EDITOR:** ELECTRONIC ARTS

SHERLOCK HOLMES
-EL CASO DEL ESCALPELO MELLADO-

No cabe duda de que 1992 fue un año irrepetible para el género de las aventuras gráficas, pero el lanzamiento de una obra maestra como Fate Of Atlantis eclipsó juegazos como el que nos ocupa. Una actriz ha sido asesinada en el Londres victoriano y Sherlock Holmes deberá hacer gala de toda su capacidad deductiva para llegar hasta el asesino. El juego respeta la personalidad y las manías de los personajes de los libros, todo fue cuidado al detalle, y los gráficos son coloridos pero no dejan de transmitir el frío de este Londres oscuro. Una aventura que no aportó nada nuevo pero que se revela robusta en todos sus apartados, ofreciendo una grata experiencia de investigación apta tanto para fans como profanos de las novelas de Doyle.





BLUE FORCE

» **AÑO: 1993**
» **TSUNAMI**
» **EDITOR: TSUNAMI**

Jim Walls abandonó la compañía Sierra conservando los derechos de explotación de su saga Police Quest, y debía gustarle mucho la policía porque además de haber trabajado en el cuerpo, lo primero que hizo tras su marcha fue desarrollar otro juego del mismo género llamado Blue Force, que por suerte, llegó a España de regalo con el nº6 de la revista Computer Gaming World ¡y en castellano! En el juego eres Jake Ryan, un poli novato que tendrá que resolver pequeños casos para demostrar su valía. Cuando ascienda, llegará a trabajar en el departamento Jackson Beach PD en el cual su padre murió en extrañas circunstancias en acto de servicio; ¡pero todo se complica a partir de aquí porque se irá dando cuenta de que los casos que va resolviendo están interconectados con el crimen! Sólo si eres astuto podrás encontrar al asesino de su padre, ¿aceptas el reto?



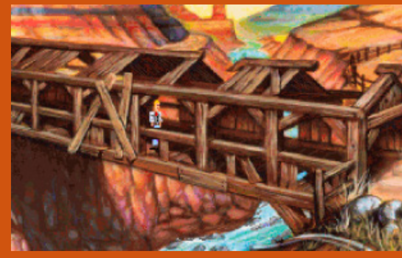


» AÑO: 1993
» SIERRA
» EDITOR: SIERRA

FREDDY PHARKAS

“Somos falaces en el más estricto sentido de la palabra. No, repetimos, ¡NO utilice este libro como una guía médica real!, ¡es una broma!, ¿vale?, ¿lo entiende?”. Con un manual de instrucciones que incluye esta advertencia y Al Lowe diseñando el juego, ¿qué puedes esperar? Una sátira del oeste americano cuyo humor trasciende los clásicos chistes sexuales de la saga Leisure Suit Larry de la que Al Lowe es también creador. Freddy Pharkas es un antiguo pistolero que decidió hacerse farmacéutico tras perder una oreja en un tiroteo. Cuando llega al pueblo de Coarsegold comprueba que va a ser complicado abrir una farmacia allí, dado que todos los negocios están cerrando sin motivo aparente y la gente ha ido marchándose del pueblo. ¿Cuál será la causa? Por cierto, existe una versión CD-Rom que incluye las voces digitalizadas de todos los personajes.





LOST IN TIME

» **AÑO:** 1993
» **COKTEL VISION**
» **EDITOR:** COKTEL VISION

Lost In Time es un juego que creó escuela, pues además de conseguir que el usuario viviese una experiencia inmersiva en primera persona, ¡introdujeron tantas secuencias de video digital que lo convirtieron en una película interactiva! La historia trata de una mujer llamada Doralice que ha perdido la memoria y que al despertar se encuentra sola en el interior de un barco; pero lo peor está aún por llegar, y es que momentos después descubre que ha retrocecido en el tiempo ¡más de 150 años! No tiene ni idea de cómo ha acabado allí, así que lo único que le queda es tratar de encontrar un modo de regresar a su época. Cuando comienza a investigar descubre que ha sido elegida por La Patrulla Del Tiempo para que localice a un tal Jarlath Equs, pues en la actualidad ha encontrado una muestra de un poderoso elemento y ha regresado al pasado para esconderlo.





» AÑO: 1993
» LUCASARTS
» EDITOR: LUCASARTS

SAM & MAX
-HIT THE ROAD-

LucasArts siempre se ha distinguido por usar grandes dosis de humor en sus aventuras gráficas, pero es que lo de este juego roza la locura: Sam es un perro inteligente y Max un conejo hiperactivo y psicótico adicto a la violencia gratuita; ambos forman un equipo de detectives freelance y en su agencia no importan los medios ni las formas... ¡todo vale para resolver un caso! El juego comienza cuando Max encuentra unas órdenes en el estómago de un gato que les instan a visitar un carnaval; una vez allí, dos hermanos siameses requerirán de sus servicios para capturar a un Yeti que además de haberse escapado, ha secuestrado en su huída a Trixie, ¡una mujer con el cuello de jirafa!





SIMON THE SORCERER

» AÑO: 1993
» ADVENTURE SOFT
» EDITOR: INFOCOM

Es curioso ver cómo a una persona puede cambiarle la vida en un momento... ¡un ejemplo de ello es el protagonista de esta aventura! Simón está tirado en la cama de su cuarto haciendo deberes, pero de repente, un ladrido que proviene del desván llama su atención. Cuando sube a ver qué ocurre, descubre que su perro Chippy se ha quedado atrapado en el interior de un baúl; al liberarlo, Simón se da cuenta de que su mascota porta un libro de magia en el hocico, pero al quitárselo y tirarlo al suelo... se abre un portal interdimensional que por supuesto, no dudan en cruzar. Momentos después, tras evitar ser pasto de unos Goblins que estaban invocando comida, Simón encuentra una nota dirigida a él en casa de un tal Calypso, el cual le promete una recompensa si consigue rescatarlo de las garras de Sórdido, pero claro... ¡antes deberá convertirse en mago!





- » **AÑO:** 1994
- » **PENDULO STUDIOS**
- » **EDITOR:** DRO SOFT

IGOR
-OBJETIVO UIKOKAHONIA-

Estaba pasando las vacaciones en Granada y un día, antes de ir a la playa, bajé al kiosko de prensa para comprarme un cómic... ¡en ese momento se obró el milagro!: al ir a pagar, una moneda se me cayó encima de un periódico y al ir a recogerla, me fijé que éste traía el juego Igor -Objetivo Uikokahonia- en CD-Rom como promoción... ¡de no haber sido por aquel giro del destino puede que nunca hubiera conocido este juegazo! La aventura gira en torno a Igor, un estudiante universitario que está enamorado de Laura, su compañera de clase; a base de espiarla se ha enterado de que está planeando visitar la isla de Uikokahonia, así que Igor, deseoso de conquistarla, ¡tendrá que hacer lo imposible por ir a ese viaje!: matricularse en biología, conseguir dinero, presentar un trabajo de fin de curso y evitar a Phillip, ¡el nuevo pretendiente de Laura!





FULL THROTTLE

» **AÑO: 1995**
» **LUCASARTS**
» **EDITOR: LUCASARTS**

Adrian Ripburger es el vicepresidente de Motores Corley y se las ha ingeniado para engañar a la banda de Ben: les ha hecho creer que han sido contratados como escoltas en la junta anual de accionistas de la empresa, pero lo que ellos no saben es que su líder había declinado la oferta en privado y a cambio, recibió tal golpe en la cabeza que lo dejaron inconsciente. Cuando Ben despierta se encuentra en el interior de un contenedor de basura y para cuando consigue localizar a los suyos se encuentra con una difícil situación... ¡lo han inculpado por un asesinato que no ha cometido!



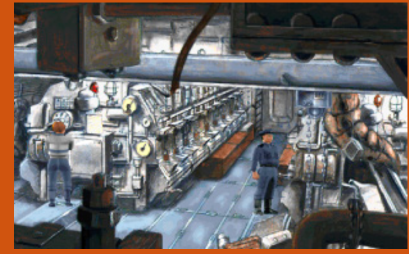


» AÑO: 1995
» INFOGRAMES
» EDITOR: INFOGRAMES

PRISONER OF ICE

El día que descubrí a H.P. Lovecraft encontré al que todavía hoy es mi autor favorito, pero lo curioso es que en aquel momento no fui consciente de que en mi colección disponía de videojuegos basados en su obra como Shadow Of The Comet y Alone In The Dark; así pues, el día que me dijeron que Prisoner Of Ice acababa de salir en una colección de kiosko y que su guión se centraba en “Los Mitos De Chtuhlu”, es muy fácil adivinar lo que hice tras salir aquel día del colegio. En el juego manejas al Teniente Ryan, el cual forma parte de la tripulación de un submarino; durante su viaje al Polo Norte localizan las dos cajas propiedad de los Nazis que andaban buscando, pero el problema es que el submarino es detectado y al ser atacado ¡revienta la bodega de carga! El fuego originado derrite el hielo que recubre las cajas y de su interior surgen formas de vida muy poco amistosas.





THE DIG

» **AÑO: 1995**
» **LUCASARTS**
» **EDITOR: LUCASARTS**

Un grupo de personas, dirigidas por el Comandante Low, han sido elegidos para llegar hasta un meteorito que va a colisionar con la Tierra y poner dos cargas explosivas a fin de desviar su trayectoria. Tras la detonación, el equipo baja a revisar la superficie rocosa, pero momentos después ¡el Comandante localiza unas placas metálicas de origen extraterrestre!; una de ellas esconde un pasadizo que lleva al interior del meteorito, pero cuando el equipo se adentra, ¡la roca se convierte en una nave que los transporta a otro planeta! Ahora están solos y tu misión será ayudarlos a regresar a la Tierra sanos y salvos. ¿Cómo?, ¿que esto más que un juego parece una película?... ¡quizás sea porque la historia está basada en una idea original del mismísimo Steven Spielberg!, ¡y espera a escuchar el doblaje al castellano así como su estupenda ambientación!





» AÑO: 1996
» REVISTRONIC
» EDITOR: WARNER

3 SKULLS
OF THE TOLTECS

Con permiso de Igor -Objetivo Uikokahonia-, el intento más certero del software español por poner sobre la mesa una aventura gráfica comparable a las de los grandes estudios fue 3 Skulls Of The Toltecs. Obra de Hernán Castillo, su aspecto cartoon era muy llamativo en la época ¡y daba la impresión de que en cualquier momento iba a aparecer Lucky Luke! Por otra parte, las voces cuentan con un nivel interpretativo muy por encima de a lo que estábamos acostumbrados. Todos los tópicos del oeste están aquí: atracar un banco, escapar de la cárcel, los indios... El caso es que la víctima de una emboscada entrega a Fenimore Fillmore una calavera tolteca y le explica que si consigue otras dos se podrá hacer con un enorme tesoro, pero el problema (cómo no), es que hay más gente interesada en él... ¡incluso te las verás con las mujeres de la liga antialcohólica!





BROKEN SWORD
-LA LEYENDA DE LOS TEMPLARIOS-

» **AÑO:** 1996
» **REVOLUTION**
» **EDITOR:** VIRGIN

Desde el momento que vi los gráficos de Broken Sword en una revista especializada quedé alucinado... ¡recuerdo que por aquel entonces hablaba con mis amigos de él comparando sus dibujos a los de las películas de la Warner y Disney! Como nuestros bolsillos estaban llenos de pelusas, no pude hacerme con este título hasta el año 1999, y fue (como en muchas otras ocasiones) gracias a una de aquellas benditas colecciones de kiosko. La acción del juego transcurre en una cafetería de París en la que un hombre disfrazado de payaso entra, deja una bomba con forma de acordeón en una silla, coge una maleta y sale de allí tan rápido como entró. La bomba explota dejando a un muerto, pero este hecho no es aislado, así que el abogado americano George Stobbart deberá descubrir qué ha ocurrido con la ayuda de una joven reportera llamada Nicole.

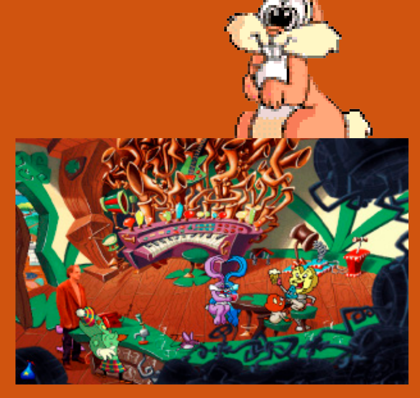




» **AÑO: 1996**
» **BURST**
» **EDITOR: VIRGIN**

TOONSTRUCK

Esta alocada aventura gráfica que pude conseguir en su momento gracias al catálogo de Discoplay, mezcla los dibujos animados con el mundo real... ¡y lo mejor es que su protagonista es Christopher Lloyd! (La Familia Addams, Regreso Al Futuro...), el cual toma el papel de un dibujante frustrado llamado Andrés Truido. Su nueva creación, Flux Tarambana, no convence a su jefe, que aún sigue viendo un filón en otro de sus antiguos dibujos, una coneja rosita y maleducada que bautizaron como Fluffy Fluffy Bun Bun. Andrés está harto de dibujar una y otra vez sobre este personaje, así que como no se le ocurre nada, se queda dormido en su estudio. Al despertar, se encuentra en compañía de Flux Tarambana en un mundo repleto de dibujos animados, y en él, ¡también residen todos sus personajes! ¿Podrá Andrés encontrar una forma de despertar de su sueño?





BUD TUCKER
IN DOUBLE TROUBLE

» **AÑO: 1997**
» **MERIT STUDIOS**
» **EDITOR: TOPWARE**

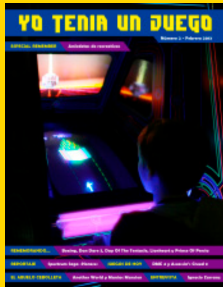
Cuando parecía que las aventuras estaban destinadas a seguir el curso que marcaba Windows y sus librerías DirectX ¡llegó Bud Tucker In Double Trouble para MS-Dos!; aunque el juego apenas requería equipo, como era de esperar, la gente en aquel momento quería algo nuevo, ¡buscaban la evolución de un género!... pues por querer seguir la corriente del río en vez de ir a contracorriente se perdieron un divertidísimo juego que, además de ser muy largo, tenía algo muy especial: ¡el gusto por los pequeños detalles que hacen de cada decorado una escena única llena de color! La aventura comienza cuando un profesor que ha inventado una máquina de clonación es raptado y su captor ¡pretende conquistar el mundo realizando copias de sí mismo! Bud, un chulesco repartidor de pizzas deberá encontrar al profesor e impedir que esto ocurra... ¡sea como sea!





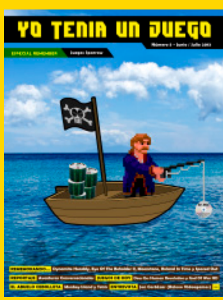
DESCARGA TODOS LOS NÚMEROS DE LA REVISTA DESDE NUESTRA WEB

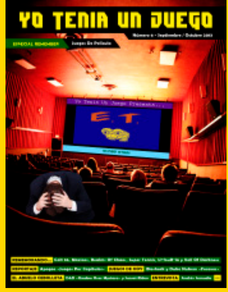


















WEB www.yoteniaunjuego.com

TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego

FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego

DISEÑO / MAQUETACIÓN / TEXTOS

Sergio Gordillo

TEXTOS

Jaime Pérez


YO TENIA UN JUEGO